**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2024.3.13. 수요일 | 프로젝트명 | POS | 작성자 | 한성진 |
| 참석자 | 한성진 ,장민제,, 김민지, 오시율 | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 회의안건 | 1. 지난 과제 점검 2. 다음 과제 선정 3. 참고사항 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 회의내용 | 내용 | 이슈/비고 |
| 1. 지난 과제 점검   🞄 성진 : VFX 제작  → 홀로그램 쉴드 제작  🞄 민제 : 우주선 송신기 기능 제작   * 우주선 송신기 UI 적용 * 우주선 CAM MODE 추가 및 모니터 배치   🞄 민지 : 튜토리얼 기능 구현   * 링 메뉴 UI 디자인 수정 * 튜토리얼 이미지 추가 * 버섯 채집 기능 구현 및 적용 * 오브젝트 풀링 위치 수정 (기존 하늘에서 레이로 충돌하는 방식에서 바닥에서 충돌하는 방식으로 수정)   → 하늘에서 레이를 쏘게되면 오브젝트가 생성됐을 때 하늘에 머무는 현상 발생  → 바닥에서 생성하게 될 경우 터레인 위치에 알맞게 생성 안되는 버그 발생   * 우주선 내부가 아닌 곳에서 정화 장치를 설치하게 될 경우 에러 메시지가 뜨도록 구현   🞄 시율 : 레벨 디자인  → 프로젝트 점검   1. 다음 과제 선정   🞄 성진, 시율 : 프로젝트 전반적인 UI 및 디자인 점검 및 재조정  🞄 민제 : 인터렉티브 기능 개발 및 구현   * 우주선 송신기 CAM 위치 재조정 * 플레이어와의 거리에 따른 오브젝트 활성화 기능 구현   🞄 민지 : 인터렉티브 기능 개발 및 구현  → 몬스터 스케일 및 속도 조정  → 튜토리얼 조작법 숙지 단계에서 가상의 공간에서 수행할 수 있도록 구현   1. 참고사항   - 깃허브를 통한 협업으로 하기위해 버전 통일 (2022.3.14f1)  - 제작해야할 모든 사항은 스토리 보드(Figma 및 notion 참고)를 기반으로 제작  - 맵 디자인 시 에셋스토어 및 스케치팹에서 활용할만한 에셋들 담아두거나 다운로드  - 제한사항 생길 시 팀원들에게 공유 |  |
| 1. 다음 회의 과제   🞄 성진 : 전체적인 프로젝트 수정  🞄 민제 : 이벤트 구현  🞄 민지 : 이벤트 구현  🞄 시율 : 디자인 | 이슈나 비고 입력 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 결정사항 | 내용 | 진행일정 |
| 졸업작품 전시회 준비 | 3/17 21:00 ~ 온라인 회의 진행 |
| 작품명: POS | 3/20 17:00 ~ 오프라인 회의 진행 |
| 회의사진 |  | |